

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Arsyad., 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta:Grafindo, Persada.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha. Ilmu. Yogyakarta. Tata Sutabri*
- Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta
- Hakim, Lukmanul.2010.Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter.Yogyakarta : Lokomedia.
- Hartanto, 2013. *Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif Di SD Negeri Teguhan Sragen*. Seminar Riset Nasional.
- Haryanto, 2012, <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> diakses pada tanggal 15 September 2018 pukul 14.47
- Haswa, 2017. *Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Universitas Pasir Pangaraian. Riau
- Kintoko, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS*. Universitas Negeri Surakarta.Surakarta.
- Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). *Pemograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Rosa, A.S., & Shalahudin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Modula, Bandung.
- Rusman.(2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo
- Sugiyono .2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung.
- Sutanta, Edhy. 2005.” *Komunikasi Data dan Jaringan Komputer*”, Graha Ilmu.
- Tantriadi, 2013. *Pembuatan ensiklopedia interaktif tata surya untuk Anak SMP*. Universitas Surabaya. Surabaya.
- Yakub, 2016. *Pembuatan media pembelajaran tata surya Untuk anak kelas 6 sekolah dasar*. Universitas Surbaya. Surabaya.